

BAB V

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan penelitian game online dan psikologi terhadap pembelajaran PJOK kelas VIII SMP Negeri 1 Bukittinggi, kurangnya penerapan Psikologi (emosi/ depresi, kepribadian dan percaya diri) siswa SMP Negeri 1 Bukittinggi baik itu lingkungan sekolah atau di lingkungan sekitar mereka. Adapun penjabaran kesimpulan mengenai Psikologi (emosi/ depresi, kepribadian dan percaya diri) sebagai berikut:

1. Emosi/Depresi

Psikologi (emosi/depresi) sebagian siswa SMP Negeri 1 Bukittinggi masih kurang terkendali. Baik itu mereka saat bermain game online atau saat mereka dalam belajar. Siswa banyak meluapkan emosi/depresinya ketika menerima kekalahan saat bermain game online. siswa juga meluapkan emosinya dengan omongan atau dengan tindakan yang semestinya mereka tidak lakukan secara berlebihan. Bagi mereka yang meluapkan dengan tindakan seperti membanting hp, memukul bantal, dan memukul dinding ketika di rumah. Bagi mereka yang meluapkan emosi dengan omongan seperti berkata kasar, sehingga mereka keceplosan di waktu yang lain, baik itu saat mereka berinteraksi dengan orang lain. Dengan ini kita bisa memberikan contoh agar bisa mengontrol emosi/depresi siswa untul tidal berlebihan untuk meluapkannya.

2. Kepribadian

Psikologi (kepribadian) sebagian siswa SMP Negeri 1 Bukittinggi menemukan jati dirinya di game yang mereka mainkan. Bahkan siswa sudah kecanduan karena terobsesi dengan salah satu tokoh game yang mereka mainkan. Ini jadi perhatian guru atau orang tua karena dengan perkembangan zaman, siswa dapat bermain *game online* dimanapun dan kapanpun, dan kita juga dapat memberikan arahan, agar siswa dapat menyeimbangkan dunia game dan dunia nyata. Kita juga merikan pendekatan untuk siswa yang dengan memoivasi siswa untuk mengulang pelajaran yang telah mereka pelajari.

3. Percaya Diri

Psikologi (percaya diri) sebagian siswa sangat percaya diri dan begitu yakin untuk memenangkan game yang mereka mainkan. Ini sangat berbeda saat mereka melakukan salah satu gerakan olahraga. Karena mereka sudah memiliki dunia sendiri untuk meningkatkan percaya diri mereka. Ini juga dampak dengan adanya kejuaraan game online di tingkat nasional, siswa jadi terobsesi dengan hasil dan pencapaian atlet e-sport. Untuk itu, kita memberikan arahan, supaya mereka tidak terfokus di dunia game saja, dan kita arahkan dengan pendidikan, atau cabang olahraga yang memungkinkan siswa untuk meningkatkan percaya diri mereka di dunia nyata.

B. Saran

Perlunya perhatian lebih terhadap game online dan psikologi terhadap pembelajaran PJOK di SMP Negeri 1 Bukittinggi. Pentingnya peran guru dan staff-staff di lingkungan sekolah, orangtua atau wali murid sebagai untuk siswa yang telah kecanduan bermain game online. terlebih lagi siswa ditekankan untuk menyeimbangkan dunia game dan dunia nyata sebagai berikut :

1. Emosi/Depresi

Guru dan orang tua lebih memperhatikan lagi emosi atau depresi bagi siswa yang sudah telanjur kecanduan bermain game online. Terutama bagi orang tua yang dimana siswa akan lebih leluasa untuk memperhatikan siswa di rumah. Sedangkan guru memperhatikan siswa di sekolah saja.

2. Kepribadian

Guru dan orang tua bisa memberikan pemahaman kepada siswa untuk tidak terbawa suasana kepada siswa yang sudah tidak mengenal waktu bermain game.

3. Percaya Diri

Guru dan orang tua memberikan pemahaman kepada siswa lebih diri lagi untuk menjalani kehidupan. Bisa menyeimbangi waktu belajar dan waktu bermain game.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- Al-Firdaus, I. (2011). Dampak Emosi Bagi Kesehatan. Flashbook.
- Anggraini, S., & Alnedral. (2019). Hubungan Kebugaran Jasmani Terhadap Kecerdasan Emosional Atlet Pencak Silat. *Jurnal JP&O, Jurnal Pendidikan Dan Olahraga*, 2(1), 114–118.
- Hamdani, H., Ulfah, M., & Syahrudin, H. (2015). *Hubungan Kepribadian dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu* (Doctoral Dissertation, Tanjungpura University).
- Hardiyono, B. (2020). Tingkat Kecemasan Sebelum Bertanding Dan Percaya Diri Pada Saat Bertanding Atlet Pelatda Pengprov FPTI Sumatera Selatan. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 4(1), 47-54.
- Ikhsan, A., & Haridhi, M. (2017). *Penerapan standar akuntansi keuangan Syariah pada koperasi jasa keuangan Syariah (studi pada baitul qiradh di kota Banda Aceh)* (Doctoral dissertation, Syiah Kuala University).
- Kurniawan, A., Martiani, M., & Juwita, J. (2021). Comparison of Certified Civil Servant Teachers and Uncertified Civil Servant Teachers on the Physical Education Teaching and Learning Process in Public Elementary Schools in Muara Saung District. *SINAR SPORT JOURNAL*, 1(2), 106-120.
- Laumara, I., Humaedi, H., & Abduh, I. (2018). Pengaruh kecerdasan emosional dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pendidikan jasmani siswa di MTsN Al-Ikhlas Kilo. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 6(1), 15-21.
- Marheni, E., Purnome E. (2017) Psikologi Olahraga. FIK UNP Padang
- Marheni, E., Afrizal, S., & Purnomo, E. (2019). Application Of Character Building With Physical Education (CBPE). *Suluh Bendang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 20(1), 46-53.
- Mulya, G., & Agustriyani, R. (2020). Hubungan Antara Tingkat Kepercayaan Diri Dengan Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani. *Gladi: Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 11(01), 60-67.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Rozi, F., Hidasari, F. P., & Haetami, M. (2019). Hubungan Kepribadian Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sma

Negeri 9 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(2).

Sasmito, L. F. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw Pada Pelajar IPA Kelas V SD Negeri Malang Jiwan 3 Colomadu 2018/2019. *JURNAL MITRA SWARA GANESHA*, 7(1), 9-18.

Sumarjo, S. (2017). Peran psikologi olahraga dan kepelatihan dalam olahraga. *Warta Dharmawangsa*, (51)



